



# Venga-Venga!

**Chaos auf dem Bauernhof! Wer hilft dem Bauern die Tiere zur Untersuchung zu bringen?  
Eine Verfolgungsjagd für zwei bis vier Kinder  
ab 5 Jahren.**

**Art.nr.:** 3572  
**Spielart:** Familienspiel  
**Spieler:** 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren  
**Inhalt:** 1 Spielplan aus Karton, 6 Bauernhoftiere mit Stempel und vier Bauern aus Holz, 2 Würfel, 1 Stempelkissen, 4 Gesundheitspässe, 1 Block, 1 Spielanleitung  
**Autoren:** Arno Steinwender/ Ronald Hofstätter  
**Illustration:** Barbara Kinzebach

## Geschichte

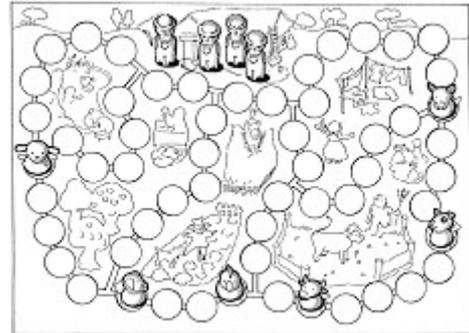
Auf einem Bauernhof ist immer etwas los, vor allem dann, wenn der Tierarzt kommt. Da kann es schon einmal vorkommen, dass die Tiere ausbüchsen, um der gefürchteten Untersuchung zu entgehen. Wer es schafft, den Bauern beim Einfangen der Tiere zu helfen, darf den Gesundheitspass bestempeln.

## Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt, so dass ihn alle Spieler gut sehen und erreichen können. Die Tiere werden auf die für sie vorgesehenen Felder entlang des Weges aufgestellt.

Die Spieler entscheiden sich für die Farbe eines Bauern und platzieren die Bauern auf dem Startfeld, dem Bauernhof.

Jeder Spieler erhält einen Gesundheitspass in seiner Farbe. In diesen wird ein leeres Blatt Papier eingelegt.



## Ziel des Spieles

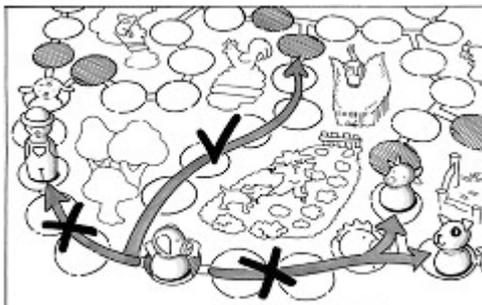
Helft dem Bauern durch geschicktes Ziehen der Tiere und der eigenen Spielfigur, die Tiere so schnell wie möglich einzufangen. Für jedes gefangene Tier erhält der Bauer einen Stempel in den Gesundheitspass. Wer als erstes vier Tierstempel hat, gewinnt das Spiel.

## Spielverlauf

Wer zuletzt beim Arzt war, darf beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist würfelt **mit beiden Würfeln**.

**Zuerst** laufen die Tiere, anschließend der Bauer.

## Tierwürfel



Der **Tierwürfel** gibt an, welches **Tier** sich bewegt. Ein Tier muss auf das nächste **freie Feld seiner Farbe** ziehen. Kommen mehrere Felder in Frage, darf der Spieler entscheiden, welches er wählt.

Tiere dürfen **keine anderen Tiere und Bauern überspringen**. Tiere dürfen zu einem Bauern ziehen, müssen aber nicht. Kann ein Tier auf ein freies Feld ziehen, so muss es das auch tun.

Ist **keine Bewegung möglich**, bleibt das Tier stehen.

## Punktewürfel

Nachdem der Spieler ein Tier versetzt hat zieht er mit seinem Bauern. Der **Punktewürfel** gibt an, wie viele Schritte der **Bauer** gehen darf.

Er darf dabei maximal so viele Felder ziehen, wie er gewürfelt hat, kann aber auch Punkte verfallen lassen. Bauern dürfen **keine anderen Tiere aber Bauern überspringen**.

Überspringt man an einem anderen Bauern, so zählt dieses Feld nicht mit.

Gelingt es einem Bauern mit **einem** Zug, das Feld eines Tieres zu erreichen, darf er sich dieses Tier in das passende Feld im Gesundheitspass stempeln (dazu Schwanz des gefangenen Tieres herausziehen).

Danach bleibt er selbst auf dem Feld stehen, übrige Würfelpunkte verfallen. Das gefangene Tier wird auf ein beliebiges Feld **seiner Farbe** gestellt und der nächste Spieler ist am Zug.

Sollte es möglich sein, ein Tier zu seinem Bauern zu ziehen, gilt dieses Tier auch als gefangen und es kann gestempelt werden. Anschließend wird das Tier auf ein beliebiges Feld seiner Farbe gestellt. Danach darf der Bauer ebenfalls noch ziehen.

So kann es passieren, dass ein Spieler in einem Zug, zwei Tiere einfangen kann.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler vier **verschiedene** Tierstempel in seinem Gesundheitspass hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

## Variante

Spiele Erwachsene mit, kann man vereinbaren, dass diese alle sechs Tiere fangen müssen, bevor sie das Spiel gewinnen können. Mitspielende Kinder benötigen weiterhin nur vier Tierstempel, um Sieger zu werden.

Nun viel Glück beim Einfangen der Tiere!

### Adresse:

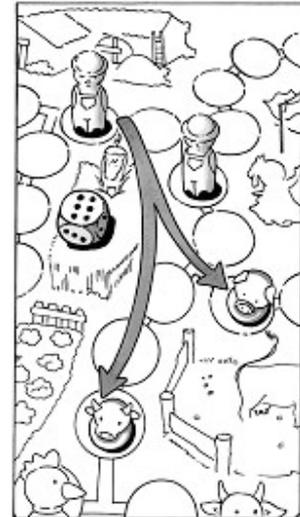
**Selecta Spielzeug AG**

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71- 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)



© 2003 Selecta Spielzeug AG